PERSONA 5 · NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 4 · RAINBOW SIX SIEGE

# GTM®

FEBRERO 2016 - #002

*Febrero ya no es*

# EL MES *del* AMOR

**STREET FIGHTER V** y **NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 4**
te regalan un San Valentín a base de tortas

WWW.GAMESTRIBUNE.COM



# GTM FEBRERO

S U M A R I O

## EDITORIAL



## ANÁLISIS



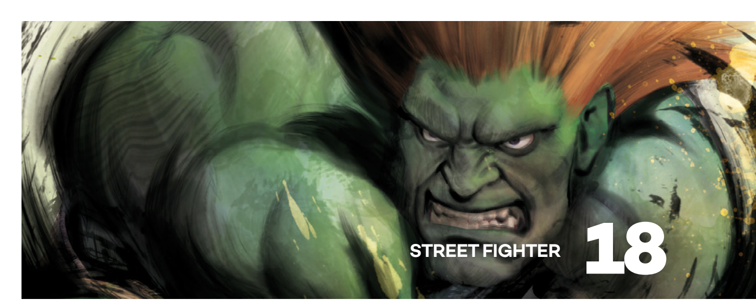
## REPORTAJES

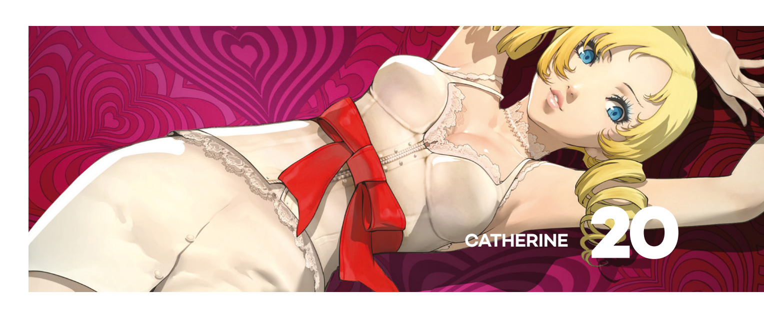


## OPINIÓN











# Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



## Alejandro Castillo

**Experto en Microsoft**

Camionero de día, jugón de noche. Es nuestro experto en Xbox y es el único en la redacción que sabe cómo cazar a Xur.



## Juan Pedro Prat

**Jefe de Redacción**

El del machete para cortar dedos. Revisa a conciencia para rebanar las falanges de los redactores impulsivos.

## Análisis: Rainbow Six Siege

Analizamos la última entrega de de Rainbow Six, un juego que llegó el pasado mes de diciembre a consolas y que nos ha dejado bastante buen sabor de boca.

pág. 7

## Naruto Shippuden UNS4

Ya está en el mercado la nueva entrega de Naruto y nosotros hemos hecho un repaso rápido a toda la saga desde PlayStation 2 para ver qué nos espera.

pág. 15





*«Si debo confesarlo, tengo miedo de mí mismo»*
**Final Fantasy VII**



## Juan Tejerina

**Subdirector**
Diseña, escribe y saca tiempo para cazar algún que otro Pokémon. Se fija en lo que nadie ve y valora lo que otros ignoran. Un bicho raro.



## Adrián Díaz

**Redactor**
Buceador web profesional. Sabe que cuando se mete en las entrañas de la programación, luego no puede dormir bien.



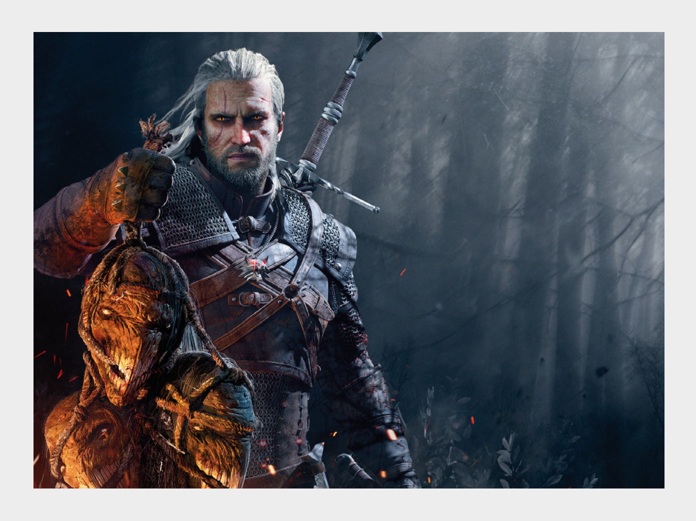
## Javier Bello

**Redactor**
Sus dedos adornan las oficinas de GTM. Sabe moverse perfectamente por el Yermo, aunque lo tiene que hacer con manos robóticas.

# El Rivio, Hipermasculino

Geralt de Rivia no es como es porque quiere, es el resultado de un experimento para acabar con todo tipo de monstruos, no un cachas de gimnasio.

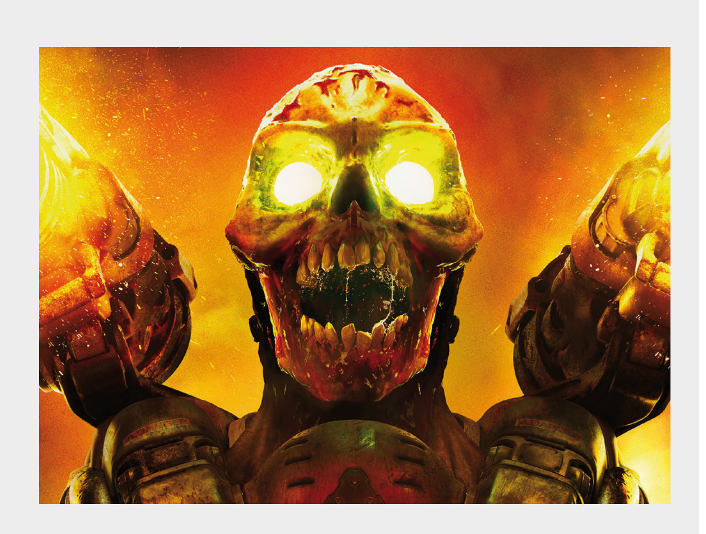
pág. 29



# Doom

Doom está a cada vez menos tiempo de llegar a nuestras consolas, pero la saga tiene un recorrido detrás muy amplio.

pág. 11





E L E D I T O R I A L

# Un año de fuertes apuestas

**POR JORGE SERRANO**

La verdad es que 2015 nos dejó una gran cantidad de títulos de gran nivel. Ya era el primer año donde se empezó a dejar atrás -con cierta reticencia- a las consolas de la generación pasada. Digamos que el año pasado fue el año elegido por las compañías para la "*transición*" generacional. Poco a poco fuimos viendo cómo los juegos multiplataforma iban dejando de lado a PlayStation 3 y Xbox 360, subiendo, de esta manera, la calidad gráfica de los mismos y, por consiguiente, mayor implicación en las características de las consolas actuales.

Pues bien, llega 2016. Y **con él, llega la dedicación al cien por cien** de los estudios en las posibilidades que ofrecen tanto Playstation 4 como Xbox One. Sin duda comenzaremos a ver la madurez de los desarrollos específicos y lo que aquella "*Next Gen*" nos prometía en sus presentaciones de 2013. Este año - si no seguimos sufriendo *ese mal llamado retraso* - veremos bastantes exclusivos con los que, tanto Sony como Microsoft, darán el golpe en la mesa y serán las cartas de presentación de cara a los indecisos que todavia no han dado el "salto", bien por indecisión o bien por mantenerse a la espera de que salga ya una buena base de títulos propios de cada plataforma. **Este es el año de convencer**.

Por otro lado, nos encontramos con que aquellas exclusividades que se veían en consolas, están "*hincando su rodilla*" de cara al PC. Sí, es algo que ya sucedía, pero que en los nuevos títulos de este año se va a ver mucho más. Hay programados una gran cantidad de títulos que entran en la guerra por la puja de la exclusividad en consolas, pero que se unirán a la "*Fiesta Pecera*" que comenzó a montar Mr Newell. Y es que, lo quiera o no la gente, el *PC Gamer* es una de las plataformas más extendidas y su hegemonía empieza a ser palpable.

También se nos viene encima una nueva forma de jugar: la **Realidad Virtual**. Facebook ya ha movido ficha con su Oculus Rift. En la pista de despegue están ya preparadas tanto Sony - PlayStation VR - como HTC/Valve - HTC VIVE - para que este año comience **la guerra por instalar dicha tecnología en los hogares**. De Oculus Rift ya tenemos precio, queda por saber el de las otras dos (más todos los demás proyectos que están en desarrollo). ¿Quién se llevará el gato al agua? Se admiten apuestas.

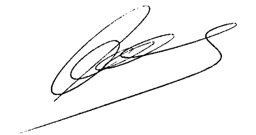
Y para terminar - no por ello menos importante - tenemos a Nintendo sumergida en un mar de incertidumbre de **qué es lo que nos deparará NX**. Su presidente ha estado afirmando (por activa y por pasiva) que no será un recam-

*NOS ESPERA UN AÑO LLENO DE ILUSIÓN, Y CON ÉL ESPERAMOS BUENAS PROPUESTAS Y GRANDES APUESTAS*

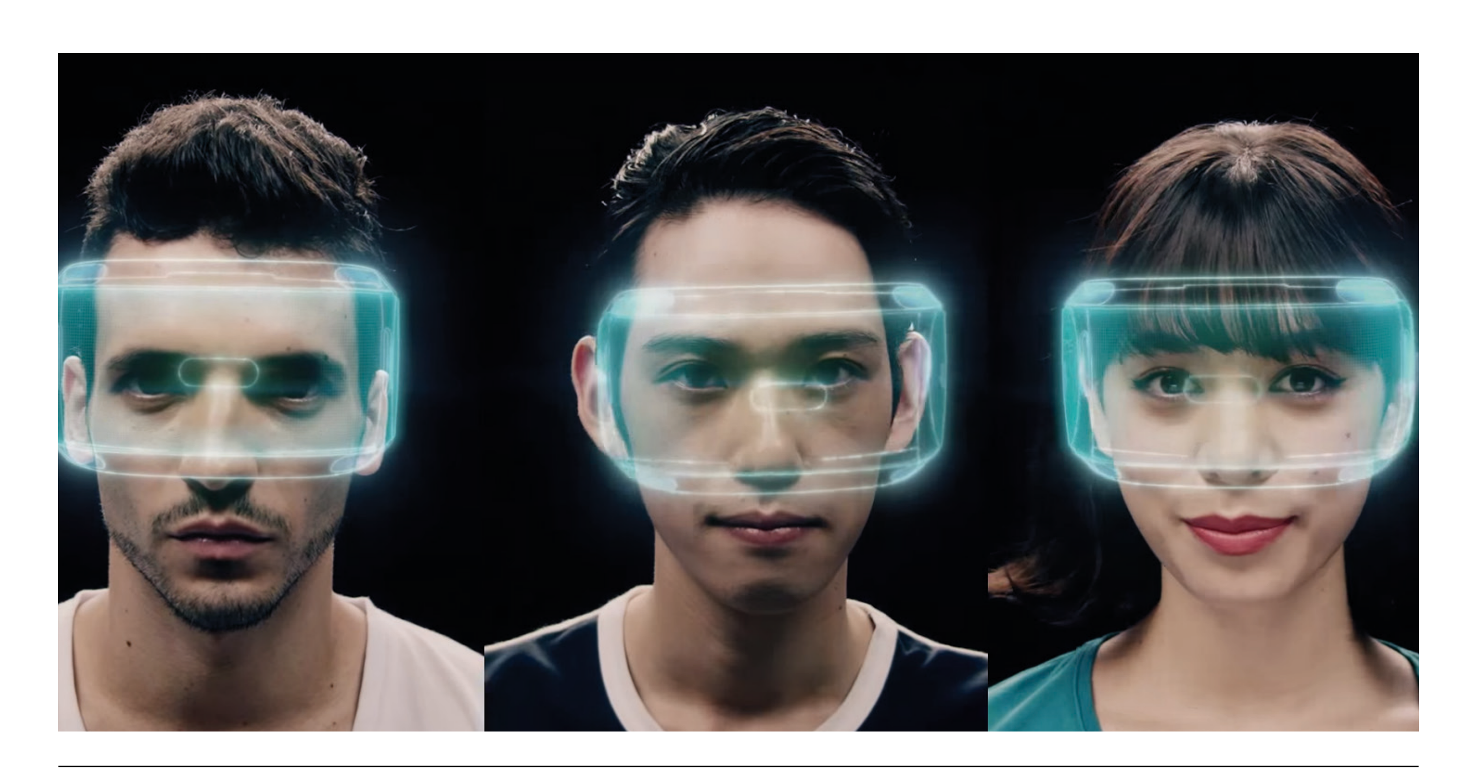
*JORGE SERRANO - DIRECTOR GTM*

bio de ninguna de sus plataformas ya existentes -permitidme que lo ponga en duda- si no más bien una plataforma con un nuevo concepto revolucionario. **¿Será el sistema híbrido que tanto se viene rumoreando?** ¿O tal vez será una máquina tradicional como sus competidoras? ¿O quizás sea una máquina potente y un nuevo mando revolucionario? ¿O ninguna de las propuestas anteriores? Viniendo de Nintendo...vaya usted a saber. Sea lo que quiera la empresa de Kyoto que sea, al menos un servidor se muestra expectante y deseoso de que se anuncie o "suelten prenda" cuanto antes. Tengo ganas de saber qué es lo que se traen entre manos y, sobre todo, que sea ese revulsivo para recuperar esa esencia que tenían sus máquinas en la época de Super Nintendo/ Super Famicon.

Sí señores, llega el 2016 y con él, esperamos un año lleno de ilusión y **buenas propuestas**.







ANÁLISIS

# RAINBOW SIX SIEGE

**POR ALEJANDRO CASTILLO**

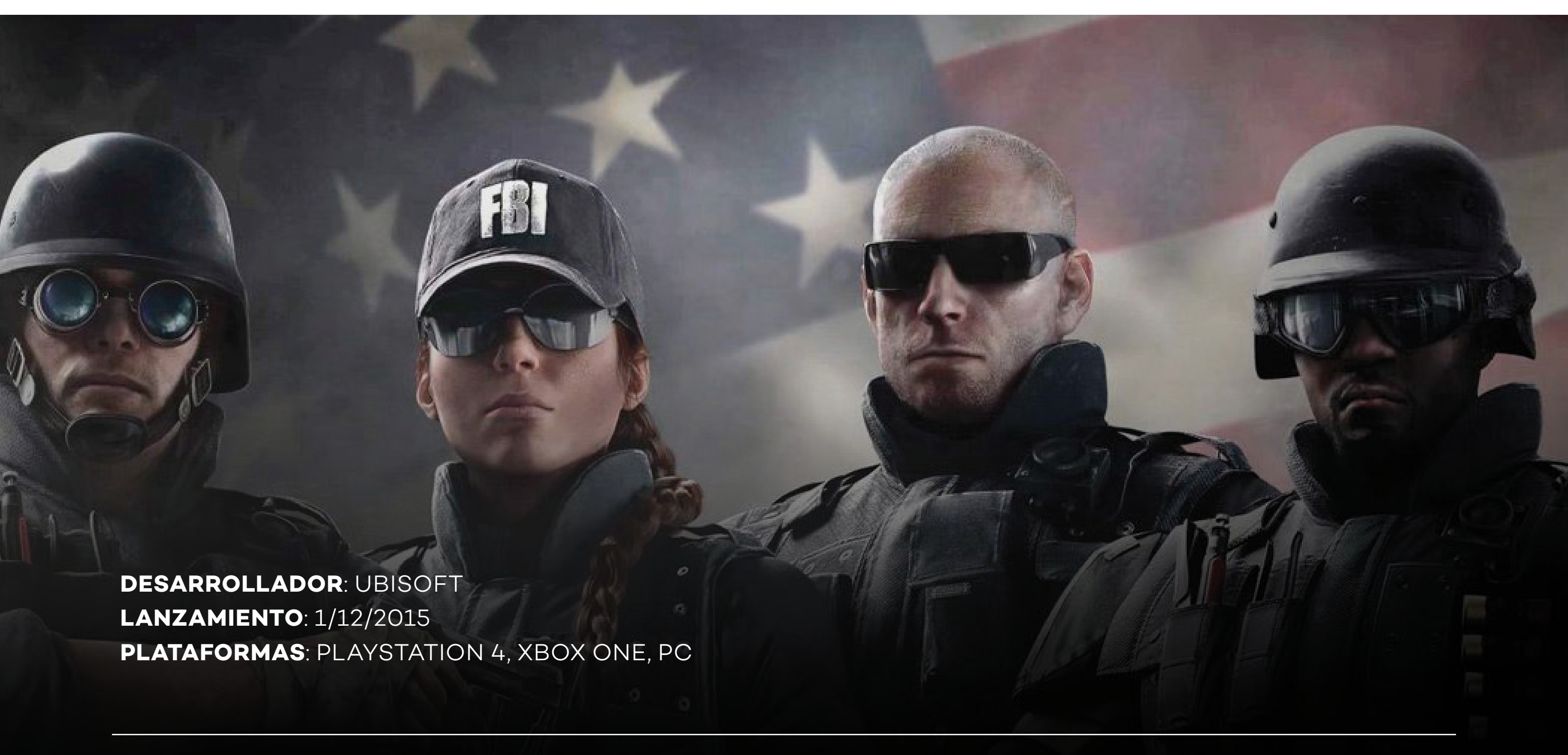
La franquicia *Rainbow Six* sufrió un periodo de letargo en donde las dudas sobre qué depararía la nueva entrega pululaban entre los seguidores. La cancelación de *Rainbow Six Patriots* supuso un jarro de agua fría para ellos, pero internamente los estudios de Ubisoft se ponían manos a la obra para intentar **recuperar la esencia** que tanto caracterizaba a la franquicia. Durante el E3 del 2013 contemplamos atónitos la presentación de Siege, un spin off que centraba sus esfuerzos en una guerra cuerpo a cuerpo multijugador. La premisa parece sencilla: 5 contra 5 en donde atacantes y defensores se turnan cada ronda para disputarse la victoria global una vez hecho el recuento de puntos. Muchos usuarios se quejaron por el cambio de actitud de la saga, pasando a enfocarse en su totalidad en una experiencia en línea. Pero lo cierto es que Ubisoft no ha querido más que hacerse un hueco en el pastel de los deportes electrónicos, colocar un título de su catálogo entre la gran masa protagonizada por aquellos que copan todas las listas, como *Counter Strike*, *League of Legends*, etc... y ese sentimiento lo destila por los cuatro costados. *Rainbow Six Siege* goza de un carácter competitivo incalculable. **¿La ejecución será la correcta?** Es bien sabido que este tipo de títulos se lanzan con una serie de problemas de balanceo que echan por tierra parte de la experiencia global del usuario, por lo que solo te queda seguir estas líneas para descubrirlo.

Astucia y paciencia, esas son las virtudes que se deben de emplear una vez que nos encontramos de lleno en el título. Nos encontramos un *shooter* en primera persona con las nociones básicas del genero competitivo: **fácil de digerir, difícil de dominar**. En un título de estas características, la curva de aprendizaje debe de ser lo más definida posible para crear una comunidad asentada y leal. Es tan simple como ponernos a los mandos de un *shooter* rutinario, salvo que de esta forma seremos pasto de las balas. Debemos de cambiar nuestra mentalidad para poder escalar poco a poco en los distintos retos dinámicos que nos propone partida tras partida. No hay lugar para gente con prisas o con ansias de aumentar un numero en el marcador, aquí el éxito de la misión depende del equipo, seguido por tu habilidad individual y terminando por ese factor imprevisible llamado suerte. **Un ritmo pausado y coordinado cimentará las bases de tu juego**, lo que se completará con un dominio de las habilidades de la clase que hayamos elegido con anterioridad. Cada inicio de ronda nos permitirá elegir qué soldado queremos utilizar, cada uno con una habilidad primaria única y un armamento compartido entre las unidades de una misma nación. En total, el título cuenta con **20 soldados**, repartidos en diez atacantes y diez defensores. Éstos a su vez son desbloqueados a través de la moneda ficticia del juego, obtenida al acabar las partidas o completar desafíos diarios.

Centrar nuestros esfuerzos en dominar una clase y aprender a manejarnos con ella es uno de los primeros *quehaceres* del juego. *A priori* puede sonar un número demasiado alto, lo que podría complicar una experiencia balanceada. Sin embargo, la gran virtud con la que cuenta Siege es que **todo está ajustado con práctica perfección.** Es digno de aplauso el ver cómo un título del calado competitivo como el que tenemos entre manos pueda ofrecer una experiencia tan nutrida y a la vez tan satisfactoria. Es algo obvio que unos sobresalen más que otros, pero debido al protagonismo del juego en equipo, clases que *a priori* pueden tener habilidades poco explotables de manera individual, una vez que jugamos de forma coordinada, elevan por diez el protagonismo de las mismas. Por poner un ejemplo rápido: tenemos un soldado que tiene una maza para romper estructuras que impidan la navegación por el mapeado. Pues bien, si jugamos junto a alguien que tenga la habilidad de llevar un escudo personal, si se encuentran enemigos dentro de la habitación que hemos abierto, podremos detectar mejor cuántos hay y cómo se encuentra el lugar de *gadgets* sin resultar nadie herido. Es lo maravilloso de él, como de probar combinaciones que en un primer momento pueden sonar extrañas: potencias el juego para intentar decantar la balanza de la partida a tu favor. Pero por supuesto, **hay algo imprevisible: el entorno.**

El entorno puede llegar a ser nuestro mayor enemigo. El combate de *Rainbow Six Siege* se resume en espacios de corta-media distancia dentro de edificios, llenos de habitaciones y distintas salas de estar. Una de las claves con las que se presentó el título fue la destrucción de estructuras. Romper paredes, atravesar ventanas y reventar suelos hicieron las delicias de los presentes. La mecánica persiste en la versión final, por supuesto, pero está limitada como forma de balanceo. No me malinterpretéis, la mayoría de paredes y suelos alrededor de los diez mapas disponibles en el juego base -se añadirán más grauitamente- son totalmente destructibles y traspasables, al igual que las balas de nuestras armas, las cuales se deteriorarán dependiendo del calibre que manejemos. Pero por supuesto, paredes que sean exteriores o que comprometan la integridad del edificio no se podrán destruir, aunque una vez dentro del juego no las echaremos de menos en absoluto. Las 'reglas del asedio' como lo define la propia compañía se ajustan a una serie de reglas indivisibles que son dadas en los tres tipos de modos de juego disponibles -a excepción de *caza al terrorista*, que es contra *npc's* controlados por la máquina-. Los defensores tienen al comienzo de cada ronda un total de 45 segundos en los que fortificar la posición y colocar todos los utensilios de ayuda, mientras que los atacantes disponen de drones teledirigidos con los que destapar el lugar en donde se encuentra el objetivo.

***Rainbow Six Siege* es una experiencia multijugador muy satisfactoria**. Es algo que con completa certeza se aleja de los estándares que podemos ver en el género a diario. Muchos lo asemejan a la formula *Counter Strike*, pero para mí es un mundo diferente en su totalidad. Siege proporciona un reto pausado y basado en el juego en equipo, con una herramienta tan potente como la destrucción que crea un territorio hostil que puede volverse en unos segundos de nuestra mejor arma, a nuestro peor enemigo. Obviando problemas de *matchmaking* que siguen afectando al juego en línea, la calidad bruta del juego es impecable. Con las medidas de contenidos descargables que cualquier usuario puede adquirir simplemente jugando, *Rainbow Six Siege* se postula como uno de los mejores títulos multijugador de la presente generación.




**DESARROLLADOR**: UBISOFT
**LANZAMIENTO**: 1/12/2015
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

# DEVIL SURVIVOR 2: RECORD BREAKER

**POR JUAN TEJERINA**

Si hay algo a lo que nos tiene acostumbrado la saga *Shin Megami Tensei* y sus *'spin-offs'* es a esa maestría con la que mezclan lo cotidiano con lo sobrenatural, y cómo resulta en la narrativa de historias en las que los problemas del día a día se ven conectados con algo mucho más extraordinario. En **Devil Survivor 2: Record Breaker,** *Atlus* lo vuelve a conseguir: trayendo un título muy redondo e inspirado en su habitual tónica de mezcla de géneros.

Como en tantas otras ocasiones, todo comienza en la piel de un estudiante medio; en una situación irrelevante, cotidiana y habitual. Daichi, amigo de la escuela, acudirá a nosotros con una jugosa y malévola leyenda urbana entre manos. Al parecer, una nueva "*app*" se ha puesto de moda ¿y qué tiene de peculiar? Pues ni más ni menos que la notificación —en forma de vídeo— de la futura muerte de aquellos que te rodean. Suena interesante ¿verdad? Pues ambos deciden probar esta nueva app, a ver qué trae. Lo que nadie podía imaginar, es que fuese real.

***Hasta que el primer vídeo te muestra tu propia muerte***

La situación no se torna tan simpática cuando puedes **ver en pantalla cómo mueres** junto a Daichi en un terrible accidente de metro. Como todo huele a broma de mal gusto, optan por no darle mayor importancia: hasta que se ven en la situación que mostraba el vídeo y —gracias al mismo— consiguen evitar el fatídico destino que les había sido revelado. Ese es el punto de inflexión del juego, pues tras el incidente se presentan ante ellos una serie de demonios que acabarán convirtiéndose en aliados al ser derrotados en combate. Aliados que harán las veces de armas para enfrentarse a la catástrofe que les aguarda. Y es que el terremoto que ha sacudido el metro ha sido algo de una escala mucho mayor. Al regresar a la superficie: Japón entera se ve sumida en un entorno distópico. La sociedad, como la conocemos, comienza a colapsar en ese preciso instante. La app resulta no ser ninguna broma: *predice el final de quienes te rodean*.

**Un periplo a través de un mundo en extinción**

Las comunicaciones cortadas, edificios destruidos, ciudades completas arrasadas y la certeza de que en este mundo te quedan pocos conocidos. Tal es el equipaje que te acompañará a lo largo de un viaje en busca de la respuesta a lo que está sucediendo; con la única compañía de tus amigos. A pesar de la situación apocalíptica y del misterio que le rodea al advenimiento del propio apocalipsis, el juego consigue no ensombrecer la esencia de los protagonistas, que en ningún momento dejan de ser adolescentes del montón, con sus problemas típicos, sus revoluciones hormonales y su visión aún por formar del mundo y la sociedad. Adolescentes enfrentándose al fin del mundo con una naturalidad y cercanía que hará sencillo reflejarse en ellos.

Un punto crítico a la hora de hablar del juego es que **viene en perfecto inglés**, y el nivel que pide es medio-alto para poder disfrutarlo como un todo y no como un juego de combate por turnos más, Esto es especialmente importante, dado que el argumento tiene mucho peso y **el tiempo de lectura es extenso**. Así pues, la aventura se desarrollará a caballo entre la narrativa y los combates. El primer punto hace gala de excelentes conversaciones perfectamente dobladas en las que además tendrás la posibilidad de decidir de manera constante, de tus decisiones dependerá reclutar nuevos amigos, acudir en su ayuda o incluso **fracasar y verles morir** sin poder evitarlo. En mi caso, subestimé la capacidad del título para variar su desarrollo, de modo que tardé en asimilar que aquel personaje que murió, podría haber sobrevivido si yo hubiese actuado de otra manera. Por lo tanto, estamos ante una historia que variará muchísimo dependiendo de las decisiones que tomemos, incluyendo los amigos que continúan con nosotros; o fallecen si no sabemos interpretar las señales que nos llegan a través de los funestos vídeos de la app.

Para salvar a tus compañeros del desastre, será imperativo saber leer entre líneas y entender cuándo es momento de actuar y de no perder el tiempo explorando posibilidades y conversaciones aleatorias. Es entonces cuando tendrás que dominar el sólido sistema de combate del juego, que no deja de ser un planteamiento clásico de estrategia por turnos a través de un mapeado dividido en una cuadrícula. En nuestro equipo podremos contar con hasta cuatro compañeros humanos, que a su vez podrán elegir como acompañantes a dos demonios: lo cual da como resultado un total de cuatro equipos de tres integrantes para enfrentarte a lo que esté por venir. Si bien es cierto que tácticamente el mapa aporta muy poco —no hay ventajas palpables por flanqueo o ataques traseros— lo cierto es que **lo compensa** con la profundidad del sistema de combate en sí, dado que tiene tantas opciones que puedes disfrutar mucho si gustas de explorar mecánicas.

El sistema de combate es **muy profundo y complejo**, pero el juego sabe introducirte paulatinamente en él para que no te pierdas en ningún momento. Puedes obtener demonios de muy diferentes formas, aunque para personalizar sus ataques tendrás que hacerlo a través de la fusión de aquellos que tengas en tu poder. La fusión te permitirá que la nueva criatura herede las habilidades que escojas de sus “padres” y resultarán en un demonio más poderoso, dotado de las habilidades que le hayas inferido. A este sistema hay que añadirle el hecho de que hay **infinidad de parámetros** que indican las debilidades y resistencias de cada demonio, por lo que te interesa construir equipos variados que sepan explotar el máximo de debilidades y tengan el mínimo de ellas. Cada combate se producirá en rondas de un solo turno —devolviendo a los contendientes al mapa si ninguno de los dos ha ganado— y esto provocará que en más de una ocasión nos veamos en **situaciones comprometidas**, donde el éxito supondrá una gran recompensa personal. Si fracasas, lo harás sabiendo exactamente cómo podrías haberlo planteado mejor: con lo que reiniciar el combate será una motivación adiccional.

Si bien es cierto que la profundidad que tiene el juego con respecto a la fusión y obtención de demonios es enorme y raya lo innecesario: satisfará los gustos de aquellos que disfruten explorando toda combinación posible en busca del equipo de demonios invencible. Sin embargo, puedes disfrutar del juego perfectamente tocando este apartado por encima: lo cual es de agradecer y le da un toque de imprevisibilidad que nunca viene mal. A veces, afrontar batallas sabiendo que no estás del todo preparado es la mejor de las motivaciones.

Por último, y volviendo al apartado de las decisiones: es muy interesante ver cómo el juego acabará planteándonos dilemas mucho más profundos y que fácilmente podremos extrapolar a nuestro día a día, y es que **tu visión de la sociedad tendrá mucho que decir en el desarrollo de este juego**.





# DOOM

## EL INFIERNO ESTÁ LISTO PARA ABRIRSE DE NUEVO

**POR ADRIÁN DÍAZ**

Hace 22 años. Servidor aún ni había nacido, Los Rodríguez estaban *Sin documentos* en la radio y *Expediente X* estrenaba su primera temporada. Mientras tanto, alguien, o mejor dicho algunos, se concentraban en un grupo llamado id Software para darle un vuelco a la industria del videojuego. Eso llegó a ocurrir **un 10 de diciembre de 1993.** *Doom* era su nombre, listo para instalarse en nuestros primitivos ordenadores. La razón para hacerlo: un marine llegaba a una de las lunas de Marte, *Phobos*, donde un experimento de teleportación fallido abría las puertas del infierno, invadiendo de criaturas abominables nuestro mundo. **Bienvenidos al infierno.**

Cuesta aún más creer que su predecesor *Wolfenstein 3D* ya está contando casi los 24. El que fuera **una pieza clave en los estándares videojueguiles de la época,** además de establecer una base para el término *shooter,* sirvió para que las cabezas pensantes de aquella id Software de la vieja escuela fueran más allá y crearan lo más parecido a un motor 3D – que no lo es en su totalidad aunque lo parezca - que empaquetarían con acción frenética y unos gráficos impresionantes y lo acabarían llamando *Doom.* Entre esas mentes figuraban nombres icónicos de la industria como John Romero y John Carmack que visto lo que hicieron con *Wolfenstein 3D* solo podían superarse a sí mismos. No fue desencaminado este último con las siguientes palabras de antaño: "*Creo que el género de disparos en primera persona va a quedarse aquí para siempre, tal y como va a haber juegos de conducción también para siempre. Hay algo intrínsecamente apremiante en el hecho de girar una esquina y disparar a algo*". Bien acertado, Carmack.

**Doom hizo de su nacimiento algo especial** aunque muy común para los tiempos que corrían. Un ejecutivo de id Software subió un archivo en una red de intercambio FTP de la red de la Universidad de Wisconsin y rápidamente se extendió como la pólvora. Un archivo de apenas 2 megas de capacidad podía suponer un calvario para muchos en el lejano 1993, pero en cuestión de días el averno se había apoderado de muchos ordenadores. Ese abismo en forma de videojuego venía en forma de *shareware*, que si bien muchos aún os acordaréis de lo que significa, para los que no lo hagáis digamos que solo era una versión de prueba, una demo. En esa versión solo era posible jugar el primer episodio de tres en total haciendo un total de nueve niveles que a muchos ese anticipo les supo a poco. Tan poco que tuvieron que desquitarse comprando el juego entero. El millón de copias que vendió lo justifica a día de hoy.

El fenómeno siguió creciendo, llegándose a calcular que alrededor de **10 millones de ordenadores** habían disfrutado, al menos, de la versión anticipada de *Doom*, allá por 1995. Gran parte de la culpa de ese efecto tan masivo no era precisamente por presentar algo demasiado atractivo en cuanto a historia, sino gracias a que más allá del modo un jugador, **Doom podía ser jugado en cooperativo o modo *Deathmatch* en una misma red local**. Bastante sencillo se hacía verlo instalado en los ordenadores de cada universidad y ya no solo para disfrutar jugándolo, sino también debido a la facilidad que *Doom* tenía para ser editado. Niveles enteros, sonidos, modelos… Una comunidad entera de edición estaba siendo creada y que a día de hoy sigue estando muy presente, siendo el ejemplo más reciente la última versión de *Brutal Doom*, una modificación que añade al juego base nuevas armas, un control mejorado y más violencia. Por si fuera poca la ya presente en la obra original, ¿no?

Precisamente, la violencia, ese tema tan controvertido que vemos **en continuo debate** cada vez que algún videojuego hace alarde de tener un gran porcentaje de ella en su haber, fue beneficiosa y clave para asegurar el éxito de *Doom*. No nos engañemos, la violencia es algo visualmente impactante de ver y toda una experiencia prohibida a querer probar por los adolescentes afortunados de disponer de un ordenador con Internet por los 90 sin importar de qué forma recibirla. El morbo, y sobre todo la curiosidad, mató al hombre, y algo tan pequeño que se podía compartir por medios tan eficaces como Internet, *diskettes o CDs* sin llegar a desafiar la legalidad **era objeto destinado a triunfar en el siglo pasado**. Aunque sí que es verdad que quedarán en nuestras mentes casos como la masacre de Columbine, donde Doom fue bastante señalado como una de las causas que la originaron. Está claro que no se puede tener un historial limpio en algo que no lo es. No lo han tenido juegos como *Final Fantasy*, *Grand Theft Auto* o *Need for Speed*, *Doom* no iba a ser menos.

Pero volvemos a Texas, casa de id Software. Obviamente ciegos no eran y el éxito les llamaba a la puerta, y cuando el éxito es tan abrumador, intentas continuarlo como sea. Eso se tradujo en el año 1994 en *Doom II: Hell on Earth*, que fue directamente lanzado como título completo. No suponía **ningún avance técnico** respecto al primero, quizá algo más de nitidez, pero sí que gozaba de una mayor duración con niveles más enrevesados y monstruos finales más… finales. Además, introducía la súperescopeta, mucho más potente que la original pero con una recarga más lenta. *Doom* seguía siendo la moda, al menos hasta que otro de los pilares del olimpo de los FPS, *Quake*, naciera dos años más tarde, en 1996.

id Software por aquel entonces había dotado a Doom de varios packs de expansión además de licenciar de forma oficial el motor de éste a otras desarrolladoras. Así fue como apareció como *Doom 64* en Nintendo 64 o en otras consolas como PlayStation entre 1995 y 1997 alargando aún más la sombra creada años antes. Sin embargo, la sombra de su propia evolución llamada *Quake* era aún más grande, con una tecnología más avanzada y una jugabilidad refinada, además de estar orientado exclusivamente al juego online que tanto caló entre el público. Mientras, poco a poco los ordenadores e Internet se hacían hueco en las casas de muchos jugadores. La disputa entre Carmack y Romero por el futuro de la compañía también influyó masivamente, tanto, que acabó con el despido de este último presuntamente por no trabajar lo suficiente. Así pues, Doom echaba el candado hasta 2004.

Los tiempos habían cambiado mucho, y en id Software sabían perfectamente que **repetir la fórmula de la pasada década iba a ser un fracaso**. Por lo tanto, optaron por la fuerza bruta: un reinicio de la saga acompañado de un motor gráfico a la altura. Eso iba a ser el tercer Doom, que corría bajo un id Tech 4 que presumía de luces y sombras dinámicas, animaciones de todo el cuerpo, efectos de texturas avanzados y una atmósfera en conjunto mucho más oscura que los anteriores. Los espacios anchos daban lugar a pasillos claustrofóbicos en los que nos encontrábamos solo un par de demonios o poseídos, a diferencia de las grandes hordas de criaturas de los antiguos Doom. El regocijo de ir corriendo pegando disparos también desaparecía, pero lo hacía a favor de ofrecernos tensión y una historia mucho más rica. Las críticas por semejantes cambios estuvieron al acecho, además de llegar a ser un poco olvidado entre el público jugón que ni su única expansión, *Doom 3: Resurrection of Evil* lanzada en 2005, ni el recopilatorio Doom 3: BFG Edition en 2012 fueron capaces de convencer. Así pues, nos volvíamos a quedar sin ración de demonios a los que cargarnos por otros años.

Rumores surgieron a la luz sobre una nueva entrega en 2008, pero una serie de acontecimientos desafortunados hicieron que la que supondría la cuarta entrega en la franquicia Doom ni siquiera fuera algo tangible. La excesiva ambición de John Carmack, que venía de publicar el polémico *RAGE*, junto a una falta de administración en el desarrollo de *Doom 4*, hizo que sufriera un replanteamiento en 2011 y aun así no saliera adelante. No obstante, Tim Willits de id Software nos garantizaba que seguía siendo la prioridad de la compañía, que también había sufrido la adquisición por parte de la archiconocida Bethesda Softworks durante el año 2009. John Carmack abandonó el barco de id Software en noviembre de 2013 para dedicarse a tiempo completo a la realidad virtual de Oculus Rift, y no fue hasta febrero del 2014 cuando se confirmó que Doom 4 seguía siendo un proyecto llevado a cabo con el anuncio de una beta para los que reservaran *Wolfenstein: The New Order*. Este anuncio dio pie a la aparición de tráilers en eventos como el E3 o QuakeCon ese mismo año, para así en 2015 presentarse con más detalle y confirmar su salida al mercado durante la primera mitad del recién empezado 2016. **Ya no iba a ser *Doom 4*, sino *Doom* a secas**, y lo que veíamos era otro *reboot* de la ya mítica saga. Los objetivos estaban claros: extremadamente violento, demostrar ser un portento gráfico con los 1080p de resolución y los 60 fotogramas por segundo y ser único a su manera pero siguiendo la filosofía de los antiguos. Esto último nos confirmaba un detalle que Hugo Martin, director creativo del juego, acabó corroborando: la historia no iba a ser un punto fuerte en esta entrega. Simplemente había que crear algo único con el espíritu de antaño, y eso significaba tres cosas: violento, multijugador frenético y edición. Y así es Doom: sangre a chorros, online directo al grano y Doom SnapMap para crear nuestros mapas.

Llevar de nombre Doom **no es ninguna tontería** y puede que no consiga ser un referente multijugador, pero lo que está claro es que el infierno vuelve a abrir sus puertas como nunca antes lo ha hecho.

# LA NARRACIÓN
## EN LOS VIDEOJUEGOS

**POR MARC ARAGÓN**

Cuando los videojuegos nacieron **eran poco más que unos *píxeles*** cuadrados que se pasaban otro cuadrado que hacía las veces de pelota. Y ya, por aquel entonces, la gente veía más allá de esos pixeles, veía un partido de tenis. Los seres humanos necesitamos explicar todo cuanto vemos y nuestra forma preferida para hacerlo es crear una historia.

Mucho ha cambiado desde aquellos primeros juegos y **la narrativa se ha abierto paso cada vez más en el mundo de los videojuegos**. Hoy en día, pocos juegos hay que no tengan un personaje protagonista con un objetivo que deba cumplir y cuyos actos decide el jugador, que es quien compone la historia final. Precisamente esto es lo que hace único a este medio, la capacidad del espectador de intervenir y ser partícipe de los hechos que ocurren en el mundo del juego. Cuando analizamos o, simplemente, hablamos de un juego, intuitivamente separamos su jugabilidad, también llamada ludología, o *gameology si eres un runner que come muffins en Starbucks*, de su historia. La narratología es el estudio de la narración y esto cobra especial importancia en los juegos, donde todo lo que vemos, decimos y oímos ha sido creado y puesto en su lugar por un motivo. Todo lo que contiene el juego, forma parte de su guión, desde el menú de inicio a sus créditos finales, ya que todo está pensado y diseñado para introducirnos en la historia. En *Assassin's Creed* por ejemplo, el juego nos sitúa en una época pasada mientras su historia ocurre en algún momento del presente o incluso futuro. Los menús del juego, la barra de salud, el minimapa y el resto de la interfaz son de color azul o blanco y de aspecto futurista para recordarnos que lo que vemos no es toda la historia.

Hay en internet un intenso debate sobre **qué aspecto de los juegos es más importante**, su narrativa o su jugabilidad. La mayoría de comentarios defienden que la narrativa debe quedar en segundo plano, al fin y al cabo, un juego es eso, un juego. Su autor tiene un control limitado sobre la historia que ofrece, ya que no puede predecir todas las acciones del jugador. Pero los juegos que apuestan por un enfoque narrativo son cada día más comunes, ahí tenemos los *Uncharted*, *Everybody's gone to the rapture* o *Heavy Rain*. Analizar *Heavy Rain* dejando al margen su historia y centrándose en su jugabilidad es pasar por alto el punto más fuerte del juego, que se queda en una serie de *quick-time events* de mayor o menor dificultad. En los puramente mecánicos, la motivación del jugador para continuar su partida **es la superación del desafío que le plantea.** Juegos como *Candy Crush* o *Tetris* no contienen una historia

que les dé contexto, aunque siempre pueden interpretarse para extraer un mensaje de ellos.

Los juegos orientados a la narración o centrados en ella, utilizan la curiosidad del jugador para hacerle avanzar, creando el deseo de conocer más detalles de su historia y su mundo y dando la oportunidad al jugador de participar en los hechos o incluso cambiarlos. El jugador puede actuar, interpretando el papel de un personaje, o creando el suyo propio para crear su propia historia. *En la saga Arkham puedes interpretar a Batman o Ser Batman.* Pero el diseñador siempre debe crear una normas y unos límites para el juego. **Cuanto mayor sea el grado de libertad del jugador más difícil resulta plantear una historia**, ya que las posibilidades que debe contemplar el desarrollador crecen enormemente. Si el jugador puede tomar una decisión que cambie el curso de los acontecimientos, habrá que diseñar una historia partiendo de la decisión A y otra partiendo de la división B. Este problema se da mucho en los juegos de mundo abierto, donde el jugador conoce su objetivo, pero puede decidir si llevarlo a cabo, emprender otra misión o simplemente explorar las posibilidades. En *The Witcher 3*, por ejemplo, Geralt busca a Ciri porque sabe que su vida corre peligro, pero el jugador puede dejar esta misión para más tarde y dedicarse a explorar los vastos campos del reino en busca de plantas y flores con las que hacer pociones o una ensalada para el bueno de Geralt. Esto es lo que se conoce como **disonancia ludonarrativa**, la historia del juego nos da unos hechos, pero la parte jugable no se corresponde con ellos.

Esto ocurre porque la historia principal del juego sigue un planteamiento lineal, empieza en un punto, termina en otro y tiene varios intermedios. Este tipo de narración funciona bien en los juegos por fases, donde las acciones del jugador están más controladas, como la saga *Uncharted* por ejemplo. Para los juegos en mundo abierto se suele utilizar una **narración emergente.** El jugador explora el mundo y a su paso surgen problemas, personajes a los que ayudar y misiones que cumplir. Aquí tenemos *Fallout, World of Warcraft* o *Guild Wars 2.* Este último domina especialmente bien este tipo de narración. Por último, un punto intermedio entre las dos anteriores es la **narración integrada**, en la que la historia está integrada en el mundo y se descubre explorando y observando la información que el juego nos transmite. Un buen ejemplo de esto sería la saga *Souls* o *Bloodborne*, donde se nos muestra las consecuencias de unos hechos, pero no se nos muestra directamente.

Todo influye a la hora de contar la historia y todo es importante para el jugador. **Desde los escenarios por los que se mueve a los botones que utiliza para cada acción**, pasando por la posición de la cámara, que puede hacernos sentir protagonistas o espectadores y cómplices de los hechos. El análisis narrativo de los videojuegos cobra más importancia a medida que estos cambian su forma de entretenernos, dando más protagonismo a la historia y a la forma de contarla y no sólo a las mecánicas, que empiezan a adaptarse a la narración en lugar de utilizarse como punto de partida del diseño del juego. **Al fin y al cabo, la vida está hecha de historias.**



# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

## LA CALMA QUE PRECEDE A LA TORMENTA

**POR JUAN PEDRO PRAT**

**Naruto** lleva muchísimos años batallando, corriendo de aquí para allá para demostrar que él puede convertirse en el ninja más grande de todos los tiempos. Le ha llevado 15 años reales terminar su aventura, pero nosotros aún tenemos camino ninja para rato y estamos en esos momento en los que todo está tranquilo, justo antes de que rompa la tormenta y nos veamos envueltos en la más absoluta destrucción.

Mientras escribo estas líneas, el juego aún no ha sido lanzado, pero puede ser que mientras las estéis leyendo vosotros, *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* ya esté instalándose en vuestras consolas. El título de CyberConnect2 tiene una responsabilidad muy grande: **cerrar la historia de Naruto**, convertirlo no en un juego de lucha más para fans, sino implantar un canon de calidad de cómo debe hacerse una muy buena adaptación al mundo del videojuego.

La franquicia basada en la obra de Masashi Kishimoto ha dado numerosos títulos, si nos ponemos a contarlos, no hay plataforma (casi) que no haya pisado Uzumaki Naruto. Con sus más y con sus menos, la serie ha pasado por diferentes desarrolladoras, pero ninguna ha conseguido darle la espectacularidad y la fuerza que CyberConnect2.

La etapa más esplendorosa de Naruto ni siquiera empezó en PlayStation 3 y Xbox 360. Cyberconnect2 comenzó con Naruto en **PlayStation 2**, donde lanzó el primer título de la saga original Narutimate Hero en Japón allá por 2003. Este título aún no usaba la tecnología 3D para ofrecernos combates más profundos, pero sí que se servían de dos espacios diferentes dentro de cada escenario para dotar de dinamismo a los combates. Llegarían al mercado un total de **5 títulos** bajo este sello, aunque a Europa llegarían con pequeños cambios en los nombres. Cada uno de ellos introducía nuevos personajes, características e incluso más profundidad a los escenarios, pero sin llegar a ser 3D.

El éxito cosechado por la franquicia fue tal que terminaron apareciendo títulos para PSP y que Naruto diera el salto a la – entonces – *next-gen*. Veía entonces la luz en 2008 el primer título de la subsaga Storm, la cual se ha convertido en un sello de identidad para los si-





guientes juegos. Con la llegada a PlayStation 3, los desarrolladores dotaron a Naruto de una profundidad hasta ahora nunca vista, ya que los combates eran ahora en tres dimensiones, algo que permitía recrear a la perfección un verdadero combate.

Todo era mucho más espectacular, **mucho más vivo**, mucho más vertiginoso. El título además cubría toda la primera parte del manga, hasta la marcha de Sasuke, ya que en esa época Naruto Shippuden ya había llegado a las televisiones de millones de japoneses, y su argumento sería cubierto por uno de los mejores juegos de la saga hasta el momento.

*Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2* llegó en 2010, pero llegaba con tal cantidad de añadidos, que parecía un juego totalmente nuevo. En parte lo era, ya que el anterior juego solo abarcaba la primera parte de la odisea de Naruto, para tomar éste el punto donde lo dejó la primera entrega. Esta segunda parte alcanzaba un punto bastante avanzado – por aquel entonces – de la historia. Pain hacía acto de presencia en el juego, uno de los arcos más recordados por todos los jugadores. Pero el principal atractivo que incluía este juego eran los combates especiales contra **jefes que alcanzaban una epicidad alta,** y que se habían mejorado con respecto al juego anterior.

Los eventos QTE no los ha inventado CyberConnect2, pero acertó de lleno al incluirlos en Naruto, puesto que al ser una saga tan vistosa, los fans agradeceríamos escenas de lucha pura y dura, donde puño a puño, técnica a técnica, los dos contrincantes chocaran en una explosión de colores y de sonido. Esto permitía al desarrollador hacer el juego algo más fiel a la historia, ya que –como bien pudimos jugar– **Gaara se enfrenta a Deidara en una batalla sobrevolando la aldea de la arena**. Una batalla que se recreó prácticamente a la perfección, como aquella en la que Sakura y Chiyo se enfrentaban a Sasori. Todo ello dejó tan buen sabor de boca, que el título dejó el listón muy alto, demasiado quizá.

El camino que emprendió Cyberconnect2 desde ese momento **no ha sido el mejor.** Los siguientes títulos que querían llenar las estanterías de las tiendas en los años posteriores no aportaron prácticamente nada nuevo al título, y eso que la calidad en los desarrollos no había disminuido. Los periodos de tiempo entre los lanzamientos de unos y otros eran tan ridículamente escasos, que *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3* – del cual se relanzó una versión posterior – tuvo que terminar con un final improvisado, puesto que habían llegado a un punto en el que no supieron muy bien qué hacer. La saga se llenó de títulos puente, que ofrecían algunas novedades – las que menos – para soliviantar el tiempo entre el desarrollo de un juego y otro.

Aquí, en este punto, es donde retomo la responsabilidad que tiene CyberConnect2, ya que tiene que sacar del estancamiento a la saga con un título que sea capaz de explotar, no solo las capacidades de las nuevas máquinas, sino también de explotar todo lo que Naruto puede ofrecer. Hasta ahora, lo que he podido ver ha sido de gran calidad. *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* va a llevar esas batallas contra jefes a un nuevo nivel, haciéndolas más numerosas e incluso más grandes en tamaño.

Este título llegará al mismísimo final del manga, algo que no ha hecho siquiera el anime todavía, por lo que muchos de los jugadores podrían enterarse por esta vía del final de la historia de Naruto. Esto creo que no ha sucedido hasta ahora nunca con un videojuego, y por eso mismo, el listón tiene que estar alto, tan altas como las expectativas que tenemos muchos fans de la saga.

Queremos ver renacer una saga que representa todo lo que puede ser un buen juego de lucha: espectáculo, diversión y tortas por un tubo. ¿Será lo que nos encontremos en el próximo Naruto? Aprovechad este tiempo de calma, **porque la tormenta se desatará en breve.**




# STREET FIGHTER

## Historia, influencia y legado

**POR JAVIER BELLO**

Quién no conoce el ***Shoryuken***? ¿O quién no ha probado a hacer un ***Hadouken*** alguna vez? ¿Y que me decís del mitico ***Tatsumaki senpukyaku***? Bueno, quizá con la excepción de esto último por lo impronunciable que parece, lo cierto es que estos nombres no deberían necesitar presentación y son uno de los iconos por antonomasia de la que, con certeza, es la franquicia más influyente de los juegos de lucha, y a raíz de la cual, el género evolucionó hasta lo que es hoy en día: Street Fighter.

***Street Fighter*** **se convirtió en la definición y origen del** ***boom*** **de los juegos de peleas en las salas recreativas durante la década de los 90.** Fue una era dorada para los amantes del intercambio de mamporros virtuales, y propició el nacimiento de numerosas franquicias que todavía perduran a día de hoy. ¿Pero por qué Street Figher generó semejante sensación? Procedamos a una breve lección de historia.

El legendario título de Capcom **no fue ni mucho menos el primero en su categoría**, otros juegos intentaron ser los pioneros pero no conseguían tocar la tecla correcta y estaban limitados por la tecnología de su tiempo. Sin embargo, sí que sirvieron como influencia para que, con sus ideas combinadas, tuviera lugar el primer Street Fighter. **Los principales responsables de dicha inspiración fueron** *Karate Champ* (1984) y *Yie Ar Kung-fu* (1985). Ambos titulos fueron los primeros en incluir cosas como la representación lateral en 2D de los luchadores, dividir la pelea en rounds, incluir barras de energía, y ofrecer diferentes movimientos y personajes. **Cosas que parecen completamente elementales, fueron algo revolucionario en su tiempo,** y Capcom supo tomar nota de su potencial con su primer intento en el género: *Street Fighter* (1987).

La primera versión de este juego sin duda era primitiva para los estándares actuales. Contábamos con un solo personaje a elegir, Ryu, pudiendo jugar con su alternativa en color rojo, Ken, en el modo dobles.

El juego nos enfrentaba a 10 oponentes diferentes a lo largo del globo, y para ello, combinaba la fórmula de los títulos mencionados previamente, pero añadiendo la posibilidad de ejecutar movimientos especiales, en lo que fue la primera aparición del *Hadouken, Shoryuken y Tatsumaki Senpukyaku.* **El concepto de múltiples luchadores con diferentes técnicas** combatiendo en localizaciones por todo el mundo, se convirtió en la base que daría pie a la secuela que revolucionaría el mundo de los videojuegos años más tarde.

***Street Fighter II*** **apareció en los salones recreativos en febrero de 1991 e inmediatamente se convirtió en un fenómeno** del que todo el mundo hablaba. Había colas en todo sitio que dispusiera de la máquina para poder ponerte a los mandos de tu luchador favorito y competir con amigos y desconocidos por igual. La receta de su éxito fue la incorporación de un plantel de 8 luchadores con los que jugar, cada uno bien diferenciado en su diseño y estilo de lucha, junto con una notable mejoría gráfica y tamaño de los *sprites*. Cada luchador también contaba con un escenario acorde a su nacionalidad y un tema musical propio.

**El enorme éxito de *Street Fighter II* abrió la veda para numerosas compañías que buscaron imitar su éxito** con su propia propuesta, al descubrir un nuevo mercado que explotar. Sin ir más lejos, ese mismo año aparecería el primero de ellos: *Fatal Fury*, que supuso los primeros pasos de **SNK** en este género y que **sería la desarrolladora más prolífica en el mismo,** con la creación de otras conocidas franquicias tales como *Art of Fighting, King of Fighters* o *Samurai Showdown.* No fueron los únicos, pues otras franquicias que todavía perviven en nuestros días nacieron al poco el éxito de *Street Fighter II,* como por ejemplo *Killer Instinct y Mortal Kombat*.

La fórmula de este éxito propició toda una avalancha de títulos que coparían el floreciente mercado de las consolas a nivel doméstico, y el género viviría una era dorada abarrotada de numerosos títulos de gran calidad. ***Street Fighter*** **tuvo que reinventarse varias veces**, de forma literal, en numerosas expansiones con nombres cada vez más rimbombantes, siendo el más destacado *Super Street Fighter II Turbo,* por incluir la mecánica de los super combos. Aparecida por primera vez en *Samurai Showdown*, Capcom volvería a sentar cátedra puliendo una mecánica que a día de hoy está presente en casi todos los juegos de lucha, y que terminaría de perfeccionar en la saga *Alpha.*

Sin querer hacer un repaso completo a toda la franquicia, lo más destacable de sus numerosas entregas, en especial las numeradas, es que en todas buscó reinventar la fórmula o añadir mecánicas nuevas, queriendo desmarcarse lo máximo posible de sus competidores. Un claro ejemplo de esto fue la incorporación de un nuevo tipo de parada en *Street Fighter III,* ejecutada en el momento exacto del golpe y que nos otorgaba ventaja de *frames* si teníamos éxito, pudiendo castigar duramente al rival. Una apuesta arriesgada con grandes beneficios solo apta para los jugadores más veteranos, y que nos brindó lo que ha pasado a ser como **uno de los momentos más memorables de la escena competitiva de la lucha: el momento EVO 37, e inmortalizando a su autor, Daigo Umehara.** No son pocos los *pro gamers* que reconocen que la hazaña de Daigo les animó a convertirse en jugadores profesionales, y que de nuevo haría que Street Fighter dejara huella en la memoria colectiva.

Incluso con el tremendo éxito que fue la tercera entrega numerada, la creciente popularidad de los juegos de lucha en 3D, con títulos como *Tekken, Dead or Alive* y *Soul Calibur* como algunos de sus abanderados, eclipsarían el terreno de la lucha en 2D durante casi una década con contadas excepciones, y no fue hasta 2008, que *Street Fighter* resurgió de sus cenizas con su cuarta parte, volviendo a ganarse por derecho propio el título de rey de la lucha. Con nuevas mecánicas, rebalanceos importantes de sus personajes, y el modo online, que propició una comunidad de jugadores a nivel global, ***Street Fighter IV*** **originó un nuevo *boom* de los juegos de lucha en 2D** que ayudó a revitalizar otras franquicias de su misma quinta.

La novedad más destacable de *Street Fighter V* es que se nota que **estuvo pensado desde el principio como un juego competitivo online, y diseñado para ser un *esport.*** De nuevo, se han incorporado nuevas mecánicas buscando diferenciar y personalizar el estilo de lucha de cada luchador al máximo, para que todo jugador tenga algún personaje adaptado a su forma de juego, y el balanceo entre personajes y el nivel de dominio requerido para cada uno de ellos esté lo más equilibrado posible.

Sin duda este Febrero será un mes del amor peculiar, y las rosas y los bombones serán sustituidos por los combates entre los amantes de la saga. Y si todavía dudáis de si podréis estar a la altura como luchadores callejeros, recordad las palabras de Ryu:

***La respuesta reside en el corazón de la batalla***





ESPECIAL SAN VALENTÍN

# CATHERINE

## El amor es oscuro

Catherine fue un título que llegó a territorio occidental no exento de polémica. Su apartado artístico hablaba por sí solo; transmitía una imagen sensual, sugerente y —a su vez— con un inexplicable toque siniestro que inquietaba bastante. Tal vez esta primera imagen, que muchos podían asociar con el concepto de erótico o hentai, hizo que el juego no se llegase a extender como realmente hubiese merecido. Y es que detrás de las sugerentes imágenes que lo anunciaban, se escondía un título con una profundidad argumental muy poco habitual en la industria. Y además, una propuesta jugable sólo apta para aquellos de mente ágil.

Los jugadores que se atrevieron a romper la barrera del pudor y decidieron darle una oportunidad al título se encontraron con una auténtica joya, firmada por un equipo ya experimentado en **ahondar en las relaciones humanas** a través de sus juegos: el **P·Studio**, responsables de la legendaria saga *'Persona'*.

### La complejidad de una relacion

A través de sus juegos, el **P·Studio** ha destacado precisamente por saber plasmar y evolucionar los entresijos de las relaciones de sus personajes. Este afán por profundizar en el alma de cada relación fue algo que quisieron llevar un escalón por encima con *Catherine*; que llegaba impregnado del alma del **P·Studio**, con el inconfundible sello artístico de *Shigenori Soejima*, un magistral apartado sonoro por parte de *Shoji Meguro* y la firma de *Katsura Hashino*. Todos ellos icónicos, característicos y reconocibles. Además, tenía un enfoque mucho más maduro, atrevido y tabú: **la infidelidad dentro de una pareja establecida**.

La infidelidad es un tema verdaderamente difícil de abordar. De tantas veces que hemos salvado el mundo de las garras del villano de turno, a veces nos olvidamos de que el videojuego puede ser un perfecto medio narrativo. Un medio con el cual se pueden tocar temas muy delicados, a pesar de que sean pocos los valientes. Y es que la industria ha llegado a un nivel de exigencia comercial tan alto, que apenas se tocan temas polémicos en favor de abarcar un público que garantice unas cifras de ventas favorables.

Sin embargo, **Atlus** dio vía libre a un proyecto que no pretendía ser un *éxito masivo*: sino una pequeña victoria personal para

**POR JUAN TEJERINA**

un equipo decidido a explorar las ramas más complicadas del ser humano como tal. Después de lo visto en '*Persona*', **Catherine** ahonda con mucho acierto en algo que muchos hemos vivido y de lo que aún hoy incomoda hablar abiertamente: el **engaño** y la **traición** en pareja.

## ¿Catherine o Katherine?

La respuesta es **Vincent**, un '*joven*' ya entrado en la treintena que goza de la simple y envidiable vida de la gran mayoría: un trabajo basura, un sueldo precario y la malsana afición de pasarse las tardes con sus amigotes en un bar. Un protagonista muy alejado del prototipo de héroe. Y muy real.

Vincent tiene lo que podríamos considerar como *"la suerte del idiota"* y es que cuenta con una novia que parece ser todo lo que él no puede ser; y este detalle es importantísimo, porque una pareja debe complementar tus carencias. **Katherine** —*con K*— es seria, responsable y no ceja en su empeño de encarrilar al bueno de Vincent. Como no podía ser de otra manera, ni sus propios amigos comprenden cómo una mujer así ha acabado con un *personaje* como Vincent. Una cuestión que todos nos hemos preguntado en algún momento de nuestra vida con algún que otro conocido.

Katherine espera de Vincent que se comprometa, que se asiente y que dé el paso de formar una familia. Y Vincent, que es consciente de que no está preparado para semejante papelón, comienza a agobiarse con la situación. ***¡Ay los agobios en pareja! ¡Qué mal suenan cuando los escuchamos!***

Es entonces cuando se presenta **Catherine** —*con C*— en la vida de Vincent. Una joven despampanante que aprovechará la inestabilidad de Vincent para colarse entre sus sábanas; y así —como tantas otras historias— Vincent se embarca en un viaje de infidelidades donde será el jugador el que elija de qué manera sorbrellevarlo.

Asimilar el mensaje de este juego es muy difícil, y sólo alguien que haya estado en una situación similar sabrá a lo que me refiero. Hay detalles, guiños, escenas y momentos que uno sólo puede entender si —al igual que Vincent— se ha visto en sus **calzones**. Y es que detrás del humor y la exageración con la que **P·Studio** quiere "*aligerar*" la dureza de lo que vemos en pantalla, se esconde un mensaje **demoledor**, muy **cierto** y muy **humano**.

## Catherine es, ante todo, una historia muy humana

## Una experiencia sin igual

**Catherine** representa *la novedad, la tentación, el desenfreno y el vivir la vida al minuto*. **Katherine** es *la estabilidad, el futuro, lo correcto y lo auténtico*. ¿Y **Vincent**? un hombre que no sabe con qué cabeza pensar. Pero esa decisión dependerá del jugador.

Más allá del reto que supone como juego de puzles, **Catherine** es un juego que **habla de lo que muchos no quieren hablar**. Que te introduce de lleno en un planteamiento muy complicado y lo representa con maestría a través de escenas de vídeo, conversaciones y una narrativa brillante.

Si tienes la oportunidad de hacerte con él, no lo dudes: te va a sorprender.

**Nunca has jugado nada igual.**





# *eres un* ESCLAVO

*¿quieres emanciparte?*

## PERSONA 5

*roja es la sangre*

POR JUAN TEJERINA

# No tienes sitio en sociedad

*rompe las cadenas de un mundo que odias*

Roja es la sangre y rojo es el tono principal de **Persona 5**. Un color dotado de infinidad de connotaciones negativas y que se asocia inconscientemente a lo prohibido, a lo peligroso, a la sangre y a la violencia. Un color que el propio Soejima —director de Arte— ha confesado como 'muy difícil' de utilizar, y sin embargo *necesario* con el objetivo de resultar molesto e inquietante. Y es que este nueva entrega de *Persona* promete romper todos los moldes de la saga y establecer nuevos hitos en su historia personal.

Si bien es cierto que el **P·Studio** es famoso por tocar **temas complejos** a través de una cercanía muy humana, con esta nueva entrega pretenden ahondar en las vidas de aquellos que se sienten descontentos con el mundo en el que les ha tocado vivir. **Persona 5** quiere profundizar en la mente de quienes sienten que la sociedad de hoy les ahoga y encadena al suelo. Quiere sembrar la certeza de que cualquiera tiene el poder de romper sus cadenas y continuar con su vida *sintiéndose libre*. Y para ello, han decidido enfocar su nuevo título desde un prisma basado en la picaresca, donde obras de calado cultural internacional como el legendario *Arsène Lupin* o la novela española *"El lazarillo de Tormes"* han sido reconocidos como fuentes de inspiración por el propio equipo.

Como ya es tradición dentro de la saga, encarnaremos a un joven estudiante recién llegado a la ciudad. Nuestro protagonista, al igual que los aliados que nos acompañarán a lo largo de la aventura, tiene muy claro que no hay sitio para él en la sociedad que le ha tocado vivir. Así pues, la historia comienza con los personajes en busca de su propia identidad, y anhelando poder **reformar la sociedad**. Algo muy diferente a los títulos previos, donde los personajes principales eran arrastrados a situaciones que escapaban de su control. En esta ocasión, serán los propios protagonistas los que se embarquen en una aventura haciendo uso de sus recién adquiridos poderes: que les permitirán viajar por las noches a *"El Palacio"*, un lugar donde —como Ladrones Fantasma— podrán entrar en los corazones de los demás y arrebatarles las malas intenciones en un intento por ayudarles. Asimismo, en este mundo paralelo tendrán que enfrentarse con **figuras de autoridad en el mundo real**; que se opondrán a ellos y acabarán llevándoles hasta un enemigo de mayor calado y maldad.

Como es habitual en la saga, dentro del mundo paralelo cada personaje verá su psique y personalidad materializada en sus *"Persona"*; entes que evolucionarán, crecerán y se fortalecerán a medida que la historia y los personajes avancen. Destaca especialmente *"Arsène"* el *Persona* del protagonista principal, que sirve como clara alusión a Arsène Lupin, el ladrón de guante blanco y rival literario del no menos conocido Sherlock Holmes.

Con este caldo de cultivo se plantea la quinta entrega de una de las sagas más reconocidas, vanagloriadas y respetadas del género *J-RPG*. Y es que el **P·Studio** ha demostrado que no sólo es capaz de crear una trama lo suficientemente **controvertida** como para invitarnos a pensar más allá del juego, sino que además sabe combinar perfectamente la complejidad narrativa con una jugabilidad a prueba de bombas. Sin dejar de lado la búsqueda del equilibrio entre los momentos de vida social diurna, y esa doble vida como *"Ladrones Fantasma"* al caer la noche. Será entonces cuando el simulador social dé paso a los combates por turnos, la exploración y el desarrollo de la parte más oscura de un título que promete **no dejar indiferente** a nadie. Esperaremos con ansia descubrir cómo se las apañan para reflejar las **luces y sombras** de la sociedad moderna, y cómo las *figuras de autoridad* influyen —de manera consciente— en esa podredumbre.

# 2016

## UN RETO POR DELANTE

**POR GAMER ENFURECIDO**

2015 es agua pasada y ha llegado la hora de centrarnos en el presente y futuro de los lanzamientos que nos esperan para este año 2016. Este nuevo año tiene muy buena pinta y **puede llegar a superar en calidad al anterior,** lo cual se antoja difícil pero viendo lo que hay en camino podemos tener esperanzas.

Y es que 2015 ha sido un gran año y ha tenido un poco de todo y para todos los gustos, haciendo un pequeño repaso, podemos decir que hemos tenido una gran pelea por el *GOTY* de la mano de *The Witcher 3: Wild Hunt* y *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. También ha sido un año muy potente para los videojuegos indie con la llegada de títulos como *Life is Strange, Her Story, Ori and The Blind Forest* o la revelación del año: *Undertale*.

A su vez hemos visto el regreso de grandes sagas, aunque dicho regreso haya podido ser algo polémico: el lanzamiento de *Fallout 4* y *Star Wars Battlefront* ha dividido a los fans de ambas sagas al no dejar a ninguno indiferente. Pero lamentablemente no todo ha sido bueno, ya que hemos podido ver fracasos como el de *Evolve* o desastrosos *ports* para PC como el de *Batman Arkham Knight*... Pero dejemos todo eso en el pasado y echemos un vistazo a lo que nos espera en este prometedor año 2016.

2016 ha empezado fuerte con el fin de la exclusividad de *Rise of the Tomb Raider* para Xbox One y su estreno en PC. Y lo que nos aguarda el resto del año promete, sin ir más lejos este mes de febrero vamos a recibir muy buenos juegos como *XCOM 2* o *Far Cry Primal*, pero **el que espero con más ilusión es *Unravel*.** Un plataformas indie sobre un muñeco hecho de hilos que dio la campanada el año pasado y que parece que puede ser una de las revelaciones del año.

Pero hay más y de mucha calidad,  porque también veremos juegos como *The Division* al que espero que Ubisoft respete y no nos lo traiga con su *downgrade* correspondiente como ha pasado con muchos otros títulos de la compañía. Para los jugadores amantes de los retos, el 2016 les traerá su título soñado: *Dark Souls 3*, que promete destacar de nuevo por su calidad técnica y por su dificultad, aunque si vuestro



espíritu es más aventurero no os preocupéis porque en dicho mes, si no hay más retrasos, tendremos disponible el cierre de la saga Uncharted con *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*.

Puede parecer que abril vaya a estar dominado por Sony pero no os preocupéis porque si sois fans de Microsoft también tendréis lo vuestro con la llegada de uno de los exclusivos más potentes de Xbox One. *Quantum Break* viene para quedarse con un título espectacular en todos los aspectos que **estamos deseosos de probar** y que tendrá a varios actores muy conocidos como protagonistas. Los que echabais de menos el *parkour* volveréis a tener un juego con el que practicarlo y es que Faith volverá a correr más que nunca este año con la precuela de su historia en *Mirror's Edge Catalyst,* sin duda promete ser un juego tan bueno como el primero, aunque esperemos que más largo. Si hay un juego al que los jugadores de PC le tienen puesto el ojo por todo lo que se ha visto ese es ***No Man's Sky*** un juego de viajes espaciales a lo largo de un universo casi infinito a bordo de nuestra nave. Un juego de exploración que nos da la posibilidad de ser los primeros en pisar un planeta y explorarlo descubriendo todo lo que cada planeta tiene que ofrecer.

El 2016 también estará lleno de regresos de algunas sagas como *Final Fantasy XV* que según lo que hemos podido ver se aleja más de la esencia clásica de un Final Fantasy para dirigirse hacia un modelo de juego más dinámico **y muy parecido a Kingdom Hearts**, y no es para menos, ya que es el propio Tetsuya Nomura quien está a cargo del proyecto. Y toca ponerse solemne también, porque vuelve el padre de los *shooters* reinventado, el nuevo título de la saga *Doom* verá la luz este año para traernos **la esencia de lo antiguo con la apariencia de lo nuevo**. Ya hemos podido ver *gameplays* de este título y parece que estamos ante un homenaje a esos *shooters* que nos hicieron flipar tanto en nuestros años mozos.

No es una continuación de una saga pero sí una segunda parte que los amantes de los asesinatos creativos seguro están deseando catar. *Dishonored 2* se hizo una realidad el año pasado y contamos los meses **para volver a pisar Dunwall**. Esta vez desconocemos si Corvo estará presente, pero a la que seguro que manejaremos será Emily, que ha pasado de niña que debía ser protegida a asesina maestra. Qué mejor maestro que su salvador, la incógnita es ¿veremos a Corvo de nuevo en plena forma? Yo apuesto a que sí.

No solo tendremos continuaciones de juegos, también veremos alguna nueva IP de mano de viejos conocidos como Guerrilla Games que nos traerán *Horizon Zero Dawn* un juego en el que formaremos parte de una tribu de humanos en un mundo gobernado por las máquinas y en el cuál tendremos que sobrevivir. Dicho juego destaca por sus animales robóticos y las diferentes estrategias para pelear contra ellos o cazarlos. Puede parecer algo extraño, pero no deja de ser interesante.

A continuación tengo que hablar de esos juegos que finalmente veremos lanzarse, esos juegos que llevamos un largo tiempo esperando y que son principalmente dos. El primero lleva años y años de desarrollo y **casi se me saltan las lágrimas** cuando al fin se anunció, finalmente veremos y jugaremos a *The Last Guardian*, un título que prometía seguir la estela de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, un título que se daba por cancelado y al que podremos jugar por fin. El segundo juego que veremos tras mucho tiempo esperando, o al menos eso se especula, es *The Legend of Zelda para* Wii U, porque a todos nos sorprendió la cinemática presentada por Nintendo en el E3 2014 y porque es lo que la saga necesita tras muchos años. Un *The Legend of Zelda* al estilo de mundo abierto más parecido a un *The Elder Scrolls* que a otro juego, un soplo de aire fresco que encantará a los fans y que enganchará a otros muchos que no lo son.

Para finalizar quiero señalar dos incógnitas que podrían ser una sorpresa este año, ambas de Square Enix. Y es que 2015 trajo el anuncio del remake de *Final Fantasy VII*, otro proyecto más de la compañía nipona que parecía que iba para largo pero que parece ir más rápido de lo que se suponía y es posible que debute a finales de este año, al igual que el otro eterno proyecto de Square Enix, *Kingdom Hearts 3*. Ambos títulos **podrían dar el pelotazo este año** si bien no con su lanzamiento, si con informaciones sobre un lanzamiento muy próximo. Habrá que tener los ojos muy abiertos en 2016.

LA EVOLUCIÓN PASA POR LA

# REALIDAD VIRTUAL

**POR CARLOS SANTILLANA**




Parece mentira, incluso es posible que muchos no lo hayan terminado de creer, pero la realidad virtual está ya muy cerca. Pero no cerca para poder probarlo en el próximo evento del sector, después de esperar una cola larguísima para hacer un poco el ridículo mientras te asustan con una experiencia de miedo o de montaña rusa -aunque molen-, **cerca de verdad** para poder empezar a jugar.

Dudo mucho que haya alguien interesado en la realidad virtual que no conozca el último movimiento del sector - al menos el último antes de que la revista vaya a imprenta -, pero por si acaso hago un repaso rápido. **Oculus Rift** ha anunciado fecha oficial y precio de lanzamiento para Europa: el 28 de marzo a un precio de 699 €, en un *kit* que trae todo lo necesario para jugar, incluido un mando de Xbox One. Todo menos el PC necesario para usarlo, claro está. Un PC que se ha llegado a sugerir que en un "pack" completo con Oculus Rift rondaría los 1500 €.

Estas cifras que ya eran mareantes de por sí, incendiaron aún más a la comunidad cuando su creador dijo que Oculus Rift resulta *"absurdamente barato"* para toda la tecnología que incluye. A lo que volvió a sugerir que no van a ganar dinero con las gafas.

Puede que tenga su parte de razón, ya que estas cifras no han hecho dudar a la comunidad que agotó el *stock* de Oculus Rift a los 14 minutos de ponerse para reserva. Pero no se quedó ahí la cosa, y en un par de días ya han "vendido" todos los *kits* de Oculus Rift que fabricarán hasta su lanzamiento. Lo que significa que los que quieran adquirir uno ya tienen una espera de un mes adicional, y es de suponer que poco a poco esta espera no haga más que aumentar por las nuevas reservas que vayan surgiendo.

Toda esta auténtica locura no hace más que asentar aún más el hecho de que **la realidad virtual es parte del futuro de los videojuegos**. Algo de lo que se ha estado hablando largo y tendido todos estos meses anteriores: sobre si la realidad virtual era viable, sobre si sería otra moda pasajera más, sobre si su precio sería aceptable para la comunidad... Es evidente que por ahora no se puede decir que la realidad virtual haya acertado en todo, pero sí es cierto que ha su-

perado el primer y más difícil obstáculo: que los usuarios acepten su precio.

Este primer paso tan firme no sólo es bueno para el propio Oculus Rift sino para toda la realidad virtual en general, en especial para **PlayStation VR,** las otras gafas más populares por razones evidentes. Sony puede respirar tranquila sabiendo que la comunidad va a "aceptar" un precio de hasta 700 €, pero aún más por cada 100 € que consiga rebajar de ese tope. Siendo el objetivo ideal de 300 a 400 €, y que de conseguirlo **podría dar el gran campanazo entre los usuarios**. En cualquier caso se espera que el precio de PlayStation VR sea menor al de Oculus Rift -sólo el mando adicional que no lleva PlayStation VR supone un mínimo de 50 € menos -.

Lo que también es de esperar sobre PlayStation VR, es que a menos que su precio sea exorbitante, tenga una demanda similar a la de Oculus Rift durante su periodo de reserva. No creo que su *stock* se agote tan pronto como el de Oculus Rift aunque tenga incluso más demanda, puesto que Sony es una empresa mucho más grande, y PlayStation VR ya lleva oficialmente terminado varios meses. Aún así yo aconsejaría no dormirse si estamos seguros que lo vamos a adquirir -según al precio que aparezca, claro-.

Sobre las otras gafas de realidad virtual que están por salir no se puede decir mucho, más que nada porque no se conoce mucho de ellas. No hay demasiada información, ni han estado presentes en la mayoría de eventos. Así por ejemplo están las **HTC Vive, Tesseract,** o incluso las **HoloLens** de Microsoft, aunque realmente es un estilo diferente. Apostaría a que están esperando a ver cómo les va a Oculus Rift y PlayStation VR para actuar.

Lo más curioso de la realidad virtual, es que se habla sin parar de los dispositivos, pero **muy poco de los juegos,** cuando es realmente lo importante y lo que decidirá finalmente si triunfan. Claro que también hay que decir que no han mostrado mucho de los juegos "de verdad". *ADR1FT* puede que haya sido el que más gameplay ha mostrado, pero *EVE Valkyrie* ha enseñado muy poco, y otros como *Rigs Mechanized League* y muchos más apenas nada.

Esta es realmente la principal duda que había y sigue existiendo sobre la realidad virtual: **los juegos.** La enorme mayoría de la comunidad no ha probado ni un sólo juego de realidad virtual, y sólo una pequeña parte ha probado demos técnicas, o pequeñas porciones de juegos. Algunos ni siquiera saben si se van a marear con las gafas una vez se pongan a jugar.

La realidad virtual **necesita hacerse su propio hueco en el sector**, un hueco importante pero separado del estilo general. Al igual que una consola portátil no encaja bien con los grandes juegos de sobremesa -el mejor ejemplo es PS Vita con juego remoto: usar un juego importante como *Fallout 4* o *Metal Gear Solid V* acaba cansando en poco tiempo-, la realidad virtual debe tener sus propios juegos que vayan bien con ese estilo. Por muy cómodo que sea un dispositivo no vamos a querer llevar mucho tiempo un "casco" en la cabeza, tampoco algo muy rápido que necesite mover contínuamente la cabeza, ni algo que requiera un control demasiado complejo.

Aún con todas estas pegas, los jugadores "de toda la vida" llevan - llevamos - **demasiado tiempo esperando por la realidad virtual**, y sencillamente no van a permitir que se quede como una curiosidad pasajera. Desde aquella película de principios de los 90, *El Cortador de Césped*, se han creado varias generaciones de jugadores que harán cualquier cosa por hacer su sueño realidad. La buena acogida de Oculus Rift pese a su elevado precio es sólo el primer ejemplo. Todos esos antiguos niños son ahora adultos que no dependen de nadie para sus aficiones, y la realidad virtual ha sido uno de sus anhelos imposibles desde que se hizo hueco en la ciencia ficción. No va a reemplazar la forma de jugar a los videojuegos de toda la vida, pero va a suponer toda una nueva perspectiva: **Bienvenidos a una nueva realidad.**






# Los errores de Nintendo

POR FERNANDO BERNABEU

La empresa destacada por habernos traído Nintendo DS y Wii cometió varios errores a lo largo de su trayectoria

Nintendo es una gran empresa, pues básicamente inventaron el mercado de videojuegos del que disfrutamos hoy en día y son los responsables de haber creado los personajes más reconocibles de la industria. Además, la innovación siempre ha sido una de las características prioritarias para la empresa japonesa cuando podrían haberse conformado y seguir con una pauta ya establecida.

Sin embargo, no es una empresa perfecta y cometió algunos de los mayores errores que se han podido cometer en esta industria. Aquí os recopilamos algunos de esos errores garrafales.

**Virtual Boy** Efectivamente, teníamos que empezar con la peor consola que se podrían haber sacado de la manga y que ya es infamemente famosa por todo internet a la vez que el deseo de muchos coleccionistas.

Corría el año 1995, Super Nintendo ya tenía 5 años y a Nintendo 64 todavía le quedaba un año para nacer. Los jugadores querían algo nuevo, algo jamás visto hasta ese momento. Los jugadores querían meter la cara en un cacho de plástico aguantado por patas de plástico y jugar a juegos con unos gráficos horribles con solamente dos colores: negro y rojo. Bueno, igual los jugadores no querían eso precisamente, pero parece que Nintendo así lo creía.

No es fácil de saber en qué diantres estarían pensando desde Nintendo para parir semejante aberración. No creo que quisieran reemplazar con este engendro a su mundialmente famosa Game Boy, porque la Virtual Boy no era portátil sino más bien todo lo contrario porque requería una superficie plana para jugar. Tampoco sería su respuesta para empezar una *Next Gen* de la época, porque se desarrolló al mismo tiempo que Nintendo 64. Hay que admitirlo, el hijo les salió feo y llegado el punto, hasta Nintendo se dio cuenta, porque solo estuvo a la venta durante un año y contó con 22 juegos. Después de eso desapareció y no se volvió a saber nada más.

**Hay que admitirlo, el hijo les salió feo y llegado el punto, hasta Nintendo se dio cuenta, porque solo estuvo a la venta durante un año y contó con 22 juegos. Después de eso desapareció y no se volvió a saber nada más.**




**Mantener el sistema de cartuchos de Nintendo 64** Nintendo 64 fue la última gran consola que funcionó con cartuchos en vez de CDs. La razón de que las empresas dejaran de hacer sus juegos en cartuchos fue porque podían almacenar mucha menos información y además eran más caros de producir. Es decir, juegos técnicamente inferiores por el triple de dinero. Aquí Nintendo eligió mal el camino, porque si bien es verdad que los cartuchos no se podían piratear, cualquier ventaja que tuviera este sistema se dinamitó por completo por un solo juego: Final Fantasy VII.

El juego de Cloud estaba originalmente pensado para Nintendo 64, pero en Square se dieron cuenta que los cartuchos no les servirían para su visión de juego. Ellos querían hacer un juego grande, y 3 discos eran mucho mejor que a saber cuántos cartuchos. Seguro que renderizar el pelo de Cloud hubiera ocupado toda la memoria de un cartucho, así que decidieron desarrollar el juego para la PlayStation de Sony. Final Fantasy VII vendió 10 millones de copias pero lo más importante es que posicionó a Sony como la competencia de Nintendo, pues la serie Final Fantasy se mantuvo como exclusividad en las consolas de Sony durante una década. Por eso la inclusión de Cloud en Super Smash Bros. ahora suena tan irónica.

Pero por lo menos aprendieron de su error y la siguiente consola que sacaron al mercado sí que contó con un sistema de lectura de discos. Y claro, fue un éxito rotundo.



**Nintendo Gamecube** Pues más bien no. Por primera vez en su historia, Nintendo tenía entre manos una consola que se tendría que conformar con un tercer puesto, por detrás de la PS2 de Sony y la Xbox de Microsoft. ¿Pero qué hicieron mal? ¡Si tenía discos! Los discos lo arreglaban todo, ¿no? ¿NO?

Lo primero que hicieron mal fue optar por un disco más pequeño que los que usaba su competencia (de nuevo con la intención de eludir la piratería). Pero eso no ayudó porque, de nuevo, este formato permitía menos capacidad de almacenamiento (que era en parte el problema de los cartuchos). Además, el menor tamaño de los discos significaba que la Gamecube no podía reproducir DVD, al contrario que las consolas de la competencia. Nintendo siempre ha mantenido sus consolas como máquinas para jugar y ya está, pero no se dieron cuenta que muchos jugadores preferían que su consola pudiera reproducir películas también.

**El menor tamaño de los discos significaba que la Gamecube no podía reproducir DVD, al contrario que las consolas de la competencia. Nintendo siempre ha mantenido sus consolas como máquinas para jugar y ya está, pero no se dieron cuenta que muchos jugadores preferían que su consola pudiera reproducir películas también.**

Gamecube fue la primera consola de Nintendo que no contó con un título de Mario para su lanzamiento, y cuando llegó, las críticas que recibió Super Mario Sunshine fueron mixtas (y que conste que me encantó). Al menos el mando estaba tan bien que han seguido fabricándolo para Wii U.

Vendió 22 millones de unidades. No está mal hasta que miras que PS2 vendió 154 millones. Entonces sí, está bastante mal.

**Evitar la conexión a Internet** ¿Por qué Nintendo llegó a odiar internet? Mientras que Sony y Microsoft ya estaban incentivando el juego online en los títulos para sus consolas, Nintendo se mantuvo tozuda con su decisión de que a nadie le gustaría jugar a través de internet. Sí, dotaron de conexión a internet a sus consolas a partir de Nintendo DS y Wii, pero los códigos de amigo supusieron una lata para todos. Su meta de proteger de la exposición al mundo real a los niños y mantenerse como una empresa "familiar" es digna de admirar, pero nada más. Xbox Live es un nido de misoginia y racismo, pero funciona y da dineros. Mucha más gente usa sus consolas de Sony y Microsoft para actividades que no tienen que ver con jugar y no fue hasta Wii U cuando en Nintendo se pusieron las pilas en serio. Llegaron un poco tarde con esto.

**Básicamente crear PlayStation** El error más garrafal de Nintendo que le costó su puesto en la industria y del cuál no se podrá recuperar jamás. No mucha gente sabe que Nintendo fue la responsable de la creación de su mayor rival.

En 1986, la tecnología del CD-ROM estaba despegando y planteaba muchas posibilidades. Nintendo se alió con Sony para crear un accesorio CD para su Super Nintendo, una especie de estación para jugar conocida como Play Station. El problema era que que no llegaban a un acuerdo por temas de licencias y beneficios. Seguían en negociaciones cuando Sony presentó su prototipo de Nintendo PlayStation en la CES de 1991 y al día siguiente desde Nintendo rompieron el acuerdo y se aliaron con Philips para usar su tecnología en Super Nintendo. Sony se cabreó y se metió en la industria de los videojuegos, sacando al cabo de unos años la PlayStation que todos conocemos.

Y la cosa que sacó Philips fue el CD-i. Valió la pena, ¿a que sí?





# EL RIVIO **HIPERMASCULINO**

## SEGUIMOS EMPEÑADOS EN CENSURAR PERSONAJES

**POR JUAN TEJERINA**

En ocasiones me sorprendo mucho al leer ciertos artículos, en especial aquellos que *—con toda la buena intención del mundo—* buscan defender y respaldar a ciertos colectivos, cuando quizás esa defensa puede llegar a volverse en su contra. Hace no mucho, descubría a través de un artículo en castellano una serie de críticas que han surgido en torno a **The Witcher 3**, en las que se hacía alusión directa a los personajes de *Geralt de Rivia* y *Cirilla de Cintra*, acusándoles de tener graves carencias de todo tipo.

Como podréis imaginar la polémica surge a raíz de un colectivo, en este caso uno conocido como "**The Feminist Frequency**" en el que *Anita Sarkeesian* publica una serie de críticas hacia el juego que no parecen haber tenido muy buen calado entre la comunidad de jugadores que va más allá de sus propias fronteras.

Todo se va desarrollando hasta que el escudero de Anita, que responde al nombre de **Jonathan McIntosh** sienta cátedra con tan sólo 140 caracteres. Según las palabras del propio McIntosh «*Geralt de The Witcher 3 es emocionalmente deficiente al extremo. Nunca llora o ríe. Nunca expresa dolor, miedo, tristeza o vulnerabilidad*».

Cualquier conocedor de la saga del brujo —ya sea narrativa o videojueguística— se percatará rápido del sinsentido de esta aserción como **algo negativo**. Un servidor es un gran seguidor de la obra de **Sapkowski** tanto dentro del mundo del rivio como más allá de sus páginas, y toparme con estas palabras me sorprendió muchísimo. No por la crítica en sí, sino por la ligereza de la misma y el sentido que se le quiere dar con ello. En este caso, se pretendía enlazar al personaje con algo mucho más serio y que va más allá del videojuego: la *hipermasculinidad*. Y ojo, si bien no acabo de encontrar coherente enlazar un personaje de ficción con ninguna clase de modelo real, me preocupa que —de hacerse— se haga desde la superficialidad. Si uno está dispuesto a enlazar un personaje ficticio con un modelo que afecte a la sociedad, entonces debe informarse en consecuencia antes de lanzarse a la piscina.

## El rivio es un mutante

Geralt de Rivia no es un '*hombre muy hombre*', ni es un '*macho muy macho*': es un mutante. Si se ha de juzgar a Geralt, que se le juzgue dentro de su marco y no extrapolando su figura al mundo real. En el universo de Sapkowski, Geralt de Rivia es un mutante. Acogido desde crío entre los muros de *Caer Morhen*, ha sido sometido a infinidad de experimentos y pruebas cuyo único fin era el de mutarle y **extraer de él todo ápice** de humanidad. Así pues, Geralt sufre un proceso de mutación que acabará extirpándole la capacidad de sentir, amar y padecer de igual manera que lo haría otro humano. Pero no sólo eso, el proceso de mutación también le otorga una fuerza sobrehumana, capacidades regenerativas sin igual, un sentido del olfato superior al de un sabueso e incluso pupilas verticales similares a la de un gato con las que agudizar su vista en la oscuridad. Incluso tiene otros daños colaterales: como dejar *estéril* al personaje de por vida, impidiendo así que deje un legado en el mundo (*y justificando su relación con Ciri*). Todas estas mutaciones tienen un único objetivo: convertirle en un cazador de monstruos profesional. Y he aquí donde radica la gracia, misterio y tema principal de la propia saga: llevar la realidad al mundo fantástico y plantear el siguiente dilema ¿qué pasaría si existiesen los monstruos? Y la respuesta de Sapkowski son los Brujos. Pues los humanos —seguramente— profesionalizaríamos la caza de monstruos, con el objetivo de ganar dinero de ello. Eso, y darle un dilema constante a Geralt, que no acaba de entender cómo es posible que sienta tantas cosas cuando no debería sentir ninguna.

Siendo así ¿cuál es el problema? En este caso, el señor McIntosh está reconociendo —sin pretenderlo— el gran trabajo de **CD PROJEKT RED** a la hora de plasmar el personaje del libro en el videojuego: y es que **Geralt es así.** No se le puede pedir que sea de otro modo: porque **es así.** Y sus aventuras, dilemas morales y luchas internas giran en torno a ser como es. Y si no fuese así, entonces Geralt no sería Geralt. ¿Qué pretendemos pues? ¿Convertir a Geralt en un héroe modelo? ¿En otro personaje más, que reciba la aprobación moral de algunos? Esto es preocupante, y empobrece enormemente las capacidades creativas y narrativas.

La riqueza narrativa y la libertad del creador a la hora de concebir personajes no puede verse censurada ni criticada sólo porque lo que supone el personaje no se adecua a lo que dibujamos en nuestros cánones personales. Que un protagonista no sea el defensor de tu causa personal, no hace de él un mal protagonista. Ni mucho menos. En todo caso, nos ayuda a realizar un ejercicio muy sano: el de tratar de comprender al que es diferente a nosotros; que nada tiene que ver con dejarse influenciar. Pero podemos ir más allá, porque tal es la intención de McIntosh con su crítica.

## ¿Cuál es —exactamente— el estigma de la '*hipersexualización*'?

Se hace alusión a ella como algo muy negativo, dado que **no representa la realidad** ¿desde cuándo queremos que los videojuegos representen la realidad? Y es más ¿desde cuándo somos tan ilusos de creer que existe una *única* realidad? La gran mayoría de los contenidos que experimentamos en los videojuegos, el cine o la literatura no pretenden representar la realidad. No buscan ser un modelo a seguir, ni reescribir a

***«No puede haber mayor audacia que creerse en la capacidad de resumir algo tan grande como un personaje desarrollado a lo largo de ocho novelas en ciento cuarenta caracteres.»***

la persona que entra en contacto con ellos. Asumir que un personaje '*hipersexualizado*' afectará de alguna manera a aquél que llegue a conocerlo es simplista y no tiene sentido alguno. Es tan cesario como aquél que dice la barbaridad de que "*mató a sus familiares por jugar a Final Fantasy*".

No podemos cometer el error de pensar que el jugador es tonto, y nosotros somos los únicos inteligentes. No podemos ser tan simplistas de pensar que aquello que estamos viendo en pantalla va a suponer un "*mal ejemplo*", porque ningún jugador va a cambiar su percepción del hombre o de la mujer por lo que vea en un videojuego. Estamos obviando prácticamente todos los elementos que influyen en la personalidad de cada uno de nosotros hasta reducirlo al absurdo y llamar tonto al jugador. Estamos dejando de lado la cultura, educación y escolarización del sujeto. Y si estamos hablando de un juego con contenido para mayores de edad, es **responsabilidad de los padres** dar ejemplo a sus hijos y no permitirles el acceso hasta que hayan madurado lo suficiente.

La percepción de *hombres y mujeres* la formamos día a día, viendo a nuestros padres, observando a nuestros familiares y relacionándonos con compañeros y compañeras. No, no será una fémina del *Dead or Alive* la que me haga pensar que las mujeres son 'objetos sexuales con voz de niña prepúber'. Sin embargo, sí es mi madre quién me ha enseñado durante ya casi 30 años que una mujer puede luchar, defenderse, tirar hacia delante, educar, no parar de trabajar y además estar llena de cariño y atenciones. No será tampoco el Rivio el que me haga creer que los superhéroes existen, cuando tengo un padre que está librando una batalla contra el cáncer. Simplemente la vida no es así, y las ideas no se forman jugando a la consola.

No podemos seguir por la senda de la censura y del moralismo extremo. No podemos seguir criticando cada caracteristica que desaprobemos de cada personaje que nos llega en forma de videojuego. Porque son fantasía, y es algo que tenemos que tener claro. Sólo alguien que *no acaba de tenerlo claro* se pararía a señalarle a los demás una obviedad como esa; y eso sí es un problema. La narrativa y los personajes son algo apasionante, que merece ser disfrutado y evaluado sin que nadie venga a señalar las superficialidades: es más edificante que te ayuden a descubrir los motivos que han llevado a un personaje a ser como es. Más aún cuando hablamos de contenido con bases tan sólidas como 8 novelas con un origen de más de 25 años de antigüedad; no puede haber mayor audacia que creerse en la capacidad de resumir algo tan grande en 140 caracteres.

Con esto en mente, sólo podemos entender que la queja entorno a personajes "*hipermasculinos*" pueda contemplarse como una influencia negativa sobre niños que aún no se han formado como adultos. Si bien desde aquí no somos ningunos expertos en los factores que intervienen a la hora de formar a un adulto, sí entendemos que The Witcher 3 no es —ni pretende ser— una obra para infantes, por lo que el acceso a ella es responsabilidad única de padres o tutores.

**¿Y qué pasaba con Ciri?**

A pesar de que podía haber terminado mi artículo en la página anterior, creo que es interesante tocar algunos de los temas con respecto al personaje de Cirilla de Cintra. En este caso, la misma Sarkeesian hacía alusión a Ciri con las siguientes declaraciones:

*«The Witcher 3 le hace a Ciri lo mismo que Arkham City le hizo a Catwoman. Los matones le gritan "zorra" y "puta" mientras las acosan sexualmente mientras juegas.»*

En primer lugar es importante abstraerse de las cruzadas personales de cada uno y aterrizar en el mundo real. Estas declaraciones no tienen ni pies ni cabeza: comenzando porque ningún matón acosa sexualmente a Ciri mientras juegas con ella, aunque sí es posible que la insulten. Ahora bien ¿esto es nuevo en el juego? ¿Por ser mujer le van a tratar diferente? ¿Quién nos enseñó que para ser iguales tendríamos que tratarnos de distinta manera? En realidad, lo que sucede es que te estás enfrentando a mamones de barrio, cuyo cociente intelectual debe ser similar al de un rábano y que —obviamente— **te quieren insultar**. Es importante quedarse con esto: **te quieren insultar**, sin más. Tus enemigos te quieren ofender (y de ti depende si te ofendes).

Si los humanos somos así de estúpidos que cuando queremos faltar al respeto, lo hacemos aludiendo a lo que "creemos" que hará daño ¿dónde está la incoherencia? ¿Qué insulto cabría esperar de un mastuerzo? El insulto fácil y básico: el que ocurriría en caso de ser gordo, alto, bajo, negro, narigudo, gay, etc. Podría entender la critica si el juego enfatizase estos comportamientos y los ensalzase como algo positivo: pero nada más lejos de la realidad. Controlando a Ciri **puedes responder a esos insultos** cruzándole la cara al jayán de turno: es decir, el juego los está utilizando en un contexto muy negativo y dándote **la oportunidad de castigarlo** directamente. El enemigo utiliza el insulto fácil contra ti.

Así que no, no veo el problema en utilizar dichas palabras: ni tampoco el problema de que un hombre experimente esos insultos a través de un protagonista femenino. Esa característica tan deplorable y tan humana la vemos a lo largo de todo el juego y mucho más allá de Ciri. Lo vemos en Geralt dada su condición de Brujo, lo vemos en Jaskier por ser un vividor y un putero, lo vemos en Zoltan por ser un enano. Y ya no hablemos de los elfos o los dopplers: en el mundo del rivio **siempre** hay palabras de discriminación y desprecio para todos. Dejar de representar esa parte de la humanidad es pretender pintar un mundo ideal donde la fantasía se convierta en realidad y la realidad, en fantasía.

Pretender pintar mundos ideales en un juego no cambia la realidad.




**DIRECTOR** JORGE SERRANO

**SUBDIRECTOR** JUAN TEJERINA

**JEFE DE REDACCIÓN** JUAN PEDRO PRAT

**RESPONSABLE DE CONTENIDO** CARLOS SANTILLANA

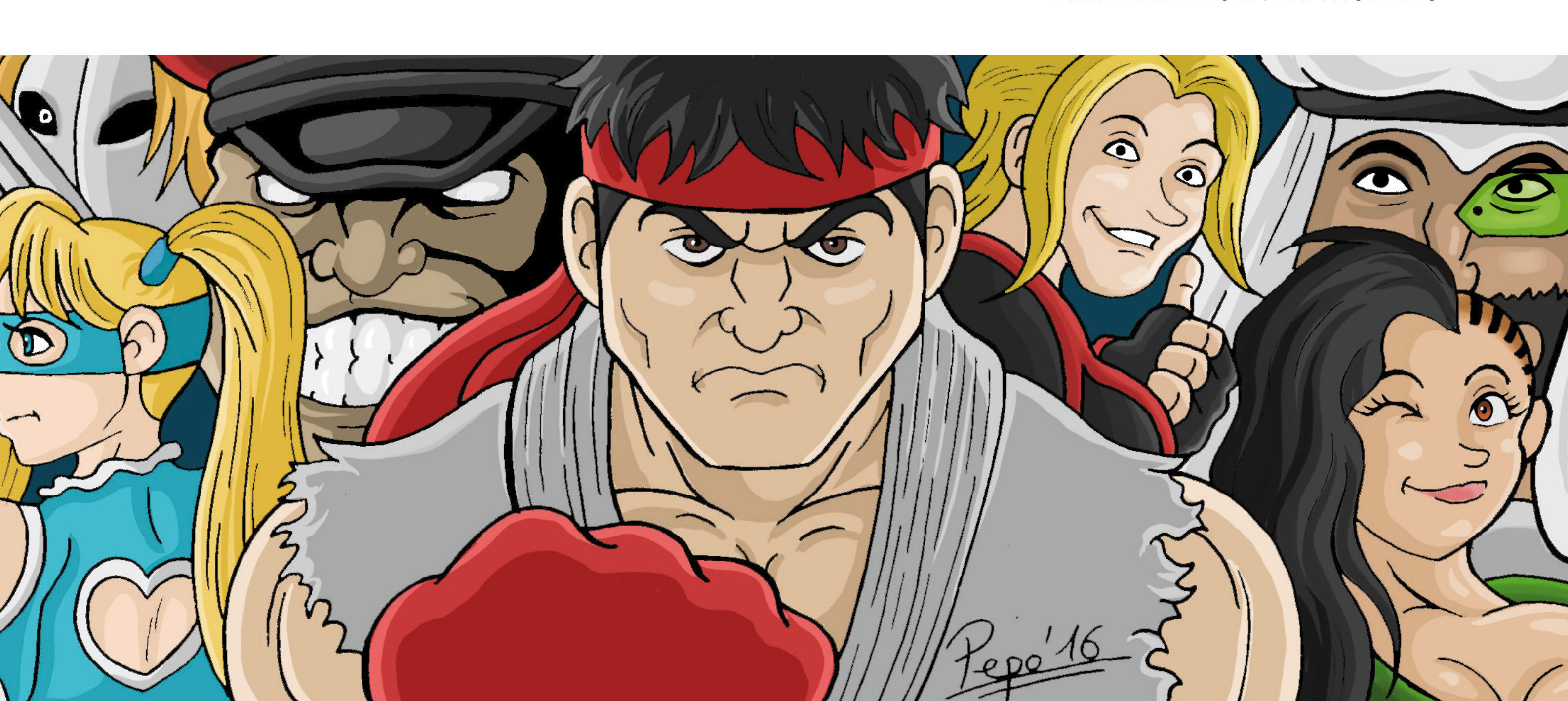
**REDACTORES** MARC ARAGÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ALEJANDRO CASTILLO
ADRIÁN DÍAZ
OMAR MORENO
GAMER ENFURECIDO

**DISEÑO** JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO

**PREIMPRESIÓN** SERGIO GORDILLO BELLIDO

**¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!**

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO








la portada que no llegó a ver la luz




**GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS**

¡NOS VEMOS EL 5 DE MARZO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

